

**Estrategia pedagógica lúdica para incentivar la habilidad del habla en inglés
en los estudiantes de grado séptimo de la IEDR el Vino**

Carlos Orlando Díaz Ojeda

Licenciado en educación básica con énfasis en humanidades: español e inglés

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

Yesid Manuel Hernández Riaño

Doctor en Educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C., septiembre del 2020

Resumen

La presente propuesta de intervención disciplinar trata de dar respuesta a la pregunta ¿Qué estrategia pedagógica lúdica puede incentivar la habilidad de habla en inglés de los estudiantes de grado séptimo de la IED Rural El Vino? y tiene como objetivo diseñar y aplicar una estrategia pedagógica lúdica con la cuál se incentive la habilidad de habla en inglés de dicho grupo de estudiantes. Para ello se diseño el club de conversación virtual “Speaking Titans” el cual esta concebido como una estrategia que propicia espacios para la realización de actividades lúdico-comunicativas en la plataforma de videollamadas Meet y se encuentra apoyado por un blog en la plataforma Blogspot en el que los estudiantes tienen acceso a diversas actividades y materiales que les facilitan prepararse para su participación en el club de conversación.

Este proyecto se enmarca en un enfoque cualitativo y el tipo de investigación adoptado es la investigación acción ya que la misma permite observar un problema, describirlo y trata de buscar soluciones e implementar acciones para cambiarlo y mejorarlo. Los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron la encuesta, la observación participante reportada en diarios de campo y la entrevista de grupo focal.

Palabras clave: habla, inglés, lúdica, club de conversación.

Abstract

The present disciplinary intervention proposal tries to answer the question: What pedagogical strategy can encourage the English speaking skill in the seventh grade students of the IED Rural El Vino? and its objective is to design and apply a ludic pedagogical strategy to encourage the English speaking ability in this group of students. For this purpose, the virtual conversation club "Speaking Titans" was designed, which is conceived as a strategy that promotes spaces for carrying out ludic-communicative activities on the video call platform Meet and it is supported by a blog on the platform Blogspot in which students have access to a variety of activities and materials that prepare them for their participation in the conversation club.

This project is framed in a qualitative approach and the type of research adopted is action research since it allows us to observe a problem, describe it and try to find solutions and implement actions to change and improve it. The instruments used for data collection were the survey, participant observation reported in field journals, and the focus group interview.

Keywords: speaking, English, ludic, conversation club.

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema.....	5
1.1 Planteamiento del problema	5
1.2 Formulación del problema	6
1.3 Objetivos	6
1.3.1 Objetivo general	6
1.3.2 Objetivos específicos.....	6
1.4 Justificación.....	6
2. Marco referencial.....	8
2.1 Antecedentes investigativos	8
2.2 Marco teórico	10
3. Diseño de la investigación.....	17
3.1 Enfoque y tipo de investigación	17
3.2 Línea de investigación institucional.....	18
3.3 Población y muestra	19
3.4 Instrumentos de investigación.....	19
4. Estrategia de intervención	20
4.1 Título de la estrategia: Club de conversación virtual Speaking Titans	20
4.2 Esquema de la ruta de intervención.....	20
4.3 Plan de acción.....	22
5. Conclusiones.....	24
Referencias.....	26
Anexos	28

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

La IEDR el Vino es un colegio público ubicado en la zona rural de la Vega, Cundinamarca que desde el año 2016 estableció como meta mejorar el nivel de inglés de sus estudiantes, considerando que para dicho año la asignatura presentaba los niveles más bajos de la institución tanto en pruebas internas como externas. De allí que se diera inicio a un proyecto de transformación del área, el cual, a través de estrategias tales como el rediseño del syllabus, el inicio del uso de libros de texto en inglés, la institucionalización de actividades como el English Day y la participación en actividades como el Spelling Bee y el Song Fest departamental, han logrado ubicar el área de inglés como la asignatura con mejores desempeños en la institución.

Dichos resultados se han visto principalmente reflejados en la mejora de nuestros estudiantes de grado séptimo en habilidades de comprensión tales como la escucha y la lectura, y medianamente en la habilidad de escritura; sin embargo, una de las habilidades que más dificultades y menor avance significativo han demostrado es el habla, ya que este grupo aún presenta grandes dificultades para dar uso a su competencia comunicativa en lengua extranjera.

El bajo desempeño en la habilidad de habla en inglés de este grupo de estudiantes es un factor que puede generar desigualdad de oportunidades cuando finalicen su proceso educativo, lo cual se vería reflejado a nivel académico en la dificultad para acceder a becas de estudio, a experiencias interculturales y en general al acceso a la información académica que mayoritariamente se encuentra en esta lengua. De igual manera, el no expresarse en inglés puede disminuir su campo laboral o llevarlos a tener menores posibilidades de escalar en sus profesiones.

1.2 Formulación del problema

Considerando los aspectos mencionados anteriormente, surge la siguiente pregunta investigativa: ¿Qué estrategia pedagógica lúdica puede incentivar la habilidad de habla en inglés de los estudiantes de grado séptimo de la IED Rural El Vino?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Diseñar y aplicar una estrategia pedagógica lúdica con la cuál se incentive la habilidad de habla en inglés de los estudiantes de grado séptimo de la IED Rural el Vino.

1.3.2 Objetivos específicos

- Planear las sesiones para un club de conversación virtual que estimulen la habilidad del habla en inglés a través de actividades lúdicas.
- Esbozar un blog que incluya el material de apoyo necesario para que los estudiantes puedan desenvolverse en las sesiones del club de conversación.
- Evaluar el impacto que la estrategia pedagógica lúdica tiene en la habilidad de habla en inglés de los estudiantes de grado séptimo de la institución.

1.4 Justificación

Existen diversos elementos que justifican la realización de un proyecto de estas características, en primera instancia se destaca que durante el aprendizaje de una lengua extranjera es esencial desarrollar la habilidad del habla, dado que sin la misma, es imposible que un aprendiz pueda mantener una conversación fluida con un hablante de la lengua extranjera, situación que representa uno de los fines ultimos de aprender inglés. Por este motivo es necesario crear estrategias que permitan descentralizar el trabajo en el área de los temas gramaticales y de

vocabulario, dando así mayor importancia al alcance de metas comunicativas reales y acordes a los contextos en los que el estudiante se pueda encontrar inmerso.

Por otra parte, se evidencia la importancia de desarrollar habilidades comunicativas en la lengua extranjera inglés dado que esta es una de las más habladas en el mundo, siendo considerada una lengua global. Por este motivo los proyectos que promueven el desarrollo de competencias comunicativas en los estudiantes colombianos están abriendo puertas para que los mismos puedan tener más oportunidades de conectarse en este mundo globalizado a través del conocimiento de una lengua extranjera que les permita estar en contacto con la tecnología y los conocimientos científicos a la vez que se abren diversas oportunidades como lo son intercambios culturales y becas de estudio en el extranjero.

El presente proyecto también se justifica como un aporte a los esfuerzos realizados gubernamentalmente para aumentar los niveles de bilingüismo en nuestro país, que desde sus bases en la Ley General de Educación (1994) establece en su artículo 21 la importancia de que nuestros estudiantes adquieran elementos de conversación y lectura al menos en una lengua extranjera. Por ello desde el Ministerio de Educación se han establecido propuestas como el Programa Nacional de Bilingüismo que busca incentivar el uso y fortalecimiento de la lengua extranjera inglés en las instituciones educativas del país a través de políticas educativas que fortalezcan la enseñanza de la lengua dentro de las instituciones y la proclamación de documentos oficiales tales como los estándares básicos de competencias en lengua extranjera: inglés (2004) y los derechos básicos de aprendizaje para el área de inglés (2016), los cuales representan una guía a seguir con respecto a lo que se debe enseñar en lengua extranjera dentro de las aulas colombianas.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Existen diversos estudios previos que han abarcado la problemática del fomento de la habilidad del habla dentro de las aulas de inglés, una de ellas fue la llevada a cabo por Villa (2017) quien en su trabajo de grado para obtener el título de especialista en pedagogía de la Lúdica en la Universidad Los Libertadores “Las competencias de habla en inglés una propuesta lúdica para su desarrollo” presenta los resultados de una investigación de carácter cualitativo en la cual intenta dar respuesta a la pregunta ¿Cómo contribuir al fortalecimiento de las habilidades de habla en inglés en los estudiantes de décimo grado de la Institución Educativa INEM Jose Felix Restrepo de Medellín? Este estudio muestra una experiencia centrada en el fortalecimiento de las habilidades de habla de los estudiantes a través del uso de diversas estrategias lúdicas diseñadas bajo los preceptos de la motivación de los estudiantes hacia el desarrollo de sus habilidades considerando sus necesidades básicas y el diseño de actividades que llenen sus necesidades desarrollo humano. Con este se trata de fortalecer las habilidades de habla en inglés a través de una estrategia pedagógica de intervención llamada Vivamos el Inglés, en la cual se crean actividades lúdicas centradas en tres preguntas esenciales: ¿Quién soy yo?, ¿Quiénes son los otros? y ¿Quién quiero ser? las cuales son abordadas a través de estrategias lúdicas que motivan y favorecen el aprendizaje del estudiante tales como lecturas sobre tribus urbanas, video-canciones, exposiciones, entrevistas y juegos. Los niveles de apropiación obtenidos en dicha estrategia mostraron como resultado que los estudiantes asumieron una actitud más participativa logrando que tuvieran conciencia de su rol como agentes en la generación de conocimiento dentro de los ambientes lúdicos que fueron creados. También se observaron

resultados como el desarrollo del aprendizaje colaborativo, la expresion de habilidades artísticas y el interés por las presentaciones en público y puestas en escena.

Por otra parte, Gutierrez y Patiño (2016) concluyen en su trabajo de grado para obtener el título de especialista en pedagogía de la Lúdica en la Universidad Los Libertadores “La lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de las expresiones orales de aprendizaje del inglés” que la lúdica y el juego son herramientas pedagógicas eficaces para reforzar la competencia comunicativa de los estudiantes de grado primero del Colegio Agustiniano Ciudad Salitre generando auto-confianza, disminuyendo la timidez para hablar en inglés y promoviendo un aprendizaje activo, colaborativo y significativo. La investigación tuvo en cuenta aspectos que ayudan al desarrollo de las habilidades orales como lo son el aprendizaje del inglés como lengua extranjera y el rol del juego en el desarrollo de las habilidades orales en inglés. El objetivo de este estudio fue el de fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes del grado primero a través de una metodología lúdica basada en cuatro fases: observando mi alrededor, actuando juntos, aprendiendo juntos y comunicando nuestra realidad. Las conclusiones de este estudio revelaron que los estudiantes pueden fortalecer su proceso de aprendizaje y el desarrollo de su habilidad comunicativa en inglés gracias al diseño e implementacion de herramientas lúdicas las cuales facilitaron que tuvieran un rol activo que aporta a su autoestima, relaciones interpersonales y la construccion de experiencias significativas. El estudio demostró que las estrategias lúdicas en el aula generan aprendizajes significativos y fortalecen el desarrollo psicosocial y afectivo de los estudiantes.

En el artículo Encouraging Teenagers to Improve Speaking Skills through Games in a Colombian Public School, publicado en la revista Profile: Issues in Teachers' Professional Development, los autores Urrutia & Vega (2010) comunican el resultado de un proyecto

realizado con estudiantes de grado décimo de un colegio público de Bogotá. El documento relata la investigación-acción que surgió de las dificultades presentadas por los estudiantes para hablar en inglés debido al temor ante las bromas y críticas por parte de sus compañeros debido a su desempeño en la lengua extranjera. La pregunta investigativa del estudio fue la siguiente: ¿Cómo pueden los juegos motivar a los adolescentes a mejorar sus habilidades de speaking? El proyecto consistió en la implementación de actividades enfocadas en juegos orales para promover el desarrollo de las habilidades de speaking de los estudiantes. Para el proyecto se utilizaron tres tipos distintos de juegos: cuidar-compartir, adivinar-especular y creación de historias, con los cuales se promovió la participación de los estudiantes a la vez que se recogían datos a través de grabaciones, diarios de campo y cuestionarios. Los resultados de este estudio mostraron que los juegos siempre serán una fuente esencial del aprendizaje de una lengua extranjera ya que son experiencias motivantes y emocionantes para los aprendices, dándoles autoconfianza debido a la creación de una buena atmósfera en el aula. Los juegos ayudaron a que los estudiantes perdieran el miedo a cometer errores y los ayudaron a percibir el habla como un proceso natural sin presiones externas. El proyecto también ayudó a mejorar su vocabulario, pronunciación y a construir oraciones básicas con las cuales pudieron comunicar durante las actividades sus ideas y sentimientos.

2.2 Marco teórico

Para poder realizar la presente Propuesta de Intervención Disciplinar es necesario contar con un desarrollo teórico que permita entender a profundidad los conceptos y teorías que darán sustento al trabajo a realizar. El primero de estos conceptos es el juego, el cual para Huizinga (2016) es una estructura social que puede ser entendida desde diversas perspectivas: como un

fenómeno cultural y también como una función biológica. A pesar de ello, el juego es una función del ser vivo que no se puede determinar por completo ni lógica ni biológicamente y tiene unas características muy específicas.

A continuación se presentan algunas de esas características del juego destacadas por el autor, entre ellas se encuentra que el juego se caracteriza por ser libre, ya que nadie está forzado ni obligado a hacerlo y lo puede detener cuando lo desee, de allí que comúnmente se juegue en tiempos de ocio. También Huizinga (2016) resalta que el juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha, por el contrario el juego es escaparse de ella y se practica por la satisfacción que produce jugar convirtiéndose así en un acompañamiento y complemento de la vida. El juego adorna la vida y es imprescindible ya que para la persona tiene una función biológica y para la sociedad tiene una función cultural.

El autor establece que el juego está delimitado a determinados límites de espacio y tiempo a la vez que agota su curso y su sentido dentro de sí mismo, de igual manera este tiene un inicio y un fin. Mientras existe, hay movimiento, un ir y un venir, un cambio, una seriación, un enlace y un desenlace. Una vez que se ha jugado, este juego permanece en el recuerdo, es transmitido de uno a otro y puede ser repetido en cualquier momento. Ya sea muy pronto o mucho tiempo después. Un juego tiene su propio espacio físico y sus propios implementos como lo pueden ser un estadio, un tablero o una cancha.

El juego tiene un orden absoluto y propio creando orden y a la vez siendo un orden. Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa a una perfección provisional y limitada. La desviación del orden del juego o el no seguimiento de las reglas estropea todo el juego, lo hace perder su carácter. El juego es bello, hechiza, tiene ritmo y armonía, crea tal tensión que se ponen a prueba las facultades del jugador como lo pueden ser su fuerza corporal, su resistencia,

su inventiva, su arrojo y su aguante. Cada juego tiene sus reglas propias o lo que está permitido dentro de él. Las reglas son obligatorias y no permiten duda alguna; no hay escepticismo frente a las mismas. El equipo de jugadores tiende a perdurar aun cuando el juego ya ha terminado.

De acuerdo a Garcia y Llul (2009) el juego tiene un carácter universal y educativo, situación que se puede ver muy claramente en que estudiantes de diversas culturas y orígenes crezcan y se eduquen jugando. El juego ha sido una herramienta utilizada para transmitir diversas ideas y valores a las nuevas generaciones. De igual manera argumentan que el juego facilita que las personas aprendan valores, normas, interioricen conceptos y desarrollen capacidades. El juego también permite que las personas se adapten a la realidad de la que se ven rodeados y a la vida en sí misma.

Tal como lo expresan los autores, el juego es una herramienta que ayuda al estudiante a ampliar capacidades como la atención, la memoria, la creatividad y en general la inteligencia. El niño aprende porque juega y el juego le permite madurar y entender diversas situaciones de su vida diaria y su contexto como las emociones, la afectividad, las actitudes de los adultos y los comportamientos de otros niños.

Empleando las palabras de Garcia y Llull (2009) “El juego ayuda al niño a conseguir un desarrollo integral, modificando sus conductas y favoreciendo su inserción social, con el fin de establecer relaciones positivas con los objetos y las personas que lo rodean.” Cuando un estudiante juega no tiene en mente aprender nada, pero un docente a través de su formación y sus conocimientos puede transformar y organizar dichos juegos de modo que se conviertan en actividades enriquecedoras para los estudiantes. Está en las manos de los docentes elegir los recursos y materiales adecuados que permitan a través de imaginación y destreza el aprendizaje de los estudiantes.

Es necesario que los docentes encuentren una relación entre juego y aprendizaje de modo que faciliten en sus estudiantes el desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo y social. Garcia y Llul (2009) referencian que es necesario para un docente aprovechar todo tipo de actividades lúdicas de modo que tengan un fin educativo útil y que cada una de las tareas realizadas promueva un aprendizaje.

De acuerdo a los autores el modelo lúdico es un método de intervención educativa basado en el juego. Dicho modelo representa una forma de aprender en la que se presentan actividades didácticas en forma de juego y está compuesto por los siguientes elementos: Diagnóstico, objetivos didácticos, justificación de la propuesta de intervención, una serie de situaciones lúdicas adaptadas a las características de los niños, una organización de tiempo, espacio y recursos, y por ultimo instrumentos para evaluar la consecución de los aprendizajes.

Posterior a tener una comprensión tanto del concepto de juego como de su relación directa con la educación y el aprendizaje, el presente estudio requiere referentes teóricos que aclaren el concepto del habla, ya que se pretende incentivar la misma a través del juego. De acuerdo a Thornbury (2007) el hablar consiste de al menos tres etapas distintas: en primera instancia se encuentra la conceptualización (cuando el hablante piensa en el tipo de discurso, el tema, el propósito), segundo la formulación (hacer elecciones sobre el discurso, la sintaxis y el vocabulario) y tercero la articulación (cuando dicha información que se ha formulado necesita ser articulada usando los órganos del habla para producir sonidos). Un hablante es capaz de lograr fluidez en el habla dado que este proceso se automatiza. El autor también expresa que dichas tres etapas se encuentran permeadas por un proceso llamado monitoreo y reparación en el cual se analizan el habla que se va a producir o ya se está produciendo y se realizan correcciones sobre la marcha.

Dicho proceso de hablar es igual tanto en la lengua materna como en la lengua extranjera y para poderse llevar a cabo es necesario que el hablante tenga un conocimiento base al cual recurrir para poder expresarse. Esto incluye dos aspectos esenciales: el conocimiento extralingüístico (conocimiento del contexto o de la cultura) y el conocimiento lingüístico (discurso, gramática, vocabulario, pronunciación). De allí que el aprendiz tenga que enfrentarse con el reto de hablar en una segunda lengua, lo cual le trae dificultades que se pueden presentar en diversas áreas:

- Factores de conocimiento: El hablante no conoce aspectos del lenguaje que le permitan su producción.
- Factores de habilidad: El aprendiz no ha automatizado aun las reglas de la segunda lengua de modo que asegure su fluidez.
- Factores afectivos: Debido a las debilidades presentadas en los dos primeros factores el estudiante puede mostrar falta de confianza lo cual inhibe su fluidez.

El autor refiere que el conocimiento base que permite que una persona pueda comunicarse en una segunda lengua se ve representado en los siguientes elementos: un núcleo gramatical, un núcleo de vocabulario de al menos mil palabras de uso común, algunos marcadores de discurso que sirven para administrar la toma de turnos en una conversación o para mostrar las intenciones que tiene el hablante, un núcleo de frases comunes, un grupo de fórmulas para realizar actos de comunicación comunes (solicitar cosas, hacer invitaciones) y la maestría de las características de la pronunciación que hacen difícil que se entiendan las ideas presentadas.

Dicha idea es reforzada por Brewster y Ellis (2002) quienes argumentan que gran parte del habla en inglés producida por los estudiantes en sus primeras etapas de aprendizaje es un lenguaje formulado, es decir que se produce por pedazos en lugar de ser construido palabra por

palabra. Este lenguaje está conformado por rutinas o patrones que los estudiantes memorizan y los cuales les facilitan comunicarse incluso teniendo un mínimo de competencia lingüística. Éste se repite comúnmente llevando a los estudiantes a aprenderlo y a dar la impresión de que pueden comunicar mucho, a pesar de que el mismo se limita a saludos, expresiones sociales, rutinas, lenguaje del salón de clase, permisos y ciertas estrategias de comunicación.

El habla es una habilidad y consecuentemente esta necesita ser desarrollada y practicada independientemente de los temas gramaticales de una clase. Harmer (2007) sostiene que existen tres razones principales para brindar a los estudiantes espacios en los cuales puedan utilizar su inglés. En primera instancia las actividades del habla les brindan oportunidades para practicar el inglés que posteriormente será utilizado en la vida real. En segunda instancia las tareas en las cuales los estudiantes tratan de utilizar el inglés que ya conocen, brindan una retroalimentación tanto para el docente como para sus compañeros, logrando medir que tan exitosos están siendo en su comunicación y aprendiendo de los problemas del lenguaje que se les presenten. Finalmente, entre más oportunidades tengan para activar los elementos del lenguaje que han almacenado en durante todo su proceso de aprendizaje, más automático se volverá el uso del mismo dando como resultado que se vuelvan usuarios autónomos de la lengua extranjera capaces de usar palabras y frases sin un mayor esfuerzo consiente.

Bruner (1986) descubrió en sus estudios del aprendizaje del habla en los infantes que todos los juegos dependen en alguna medida del uso e intercambio del lenguaje. Incluso, muchos juegos están constituidos por el lenguaje y solo pueden existir en su presencia. Profundizando en dicha idea, el autor explica que con frecuencia, los juegos les ofrecen a los niños durante su proceso de desarrollo tener la primera posibilidad de comunicarse con los adultos y ver que con palabras se consiguen cosas hechas. Entre las ventajas de dichos juegos se encuentran que los

niños pueden explorar sin sufrir consecuencias serias al respecto. Estos también están compuestos por elementos completamente inventados, artificiales, vinculados por un conjunto de reglas solo ligeramente negociables.

Uno de los rasgos del lenguaje que tienen los juegos es que asignan papeles intercambiables en los turnos de dialogo. Además, los juegos llevan a los participantes a centrar su atención en un hecho y poder tener comentarios al respecto incluso cuando alguien se aleja de las reglas del juego, ya que pueden presentarse objeciones. Dichos elementos son funcionales en mi propuesta de intervención disciplinar ya que establecen una base de las características que deben tener los juegos y actividades diseñadas con el objetivo de fomentar el desarrollo del lenguaje en mis estudiantes.

Para la presente propuesta investigativa es necesario tener claro el proceso en que se adquiere una segunda lengua así como las condiciones que facilitan su aprendizaje. Krashen (1999) fue el creador de una de las teorías más respetadas sobre la adquisición de un segundo idioma y su propuesta se compone de cinco hipótesis principales: la primera de ellas es la hipótesis de la adquisición/aprendizaje según la cual existen dos formas distintas de llevar a cabo la adquisición de una lengua. Una es la adquisición, que se caracteriza por ser un proceso automático llevado a cabo en el subconsciente y por otro lado está el aprendizaje que es un proceso consciente que surge del conocimiento formal de una lengua. Esta propuesta se vale de dichos conceptos ya que a través del juego se intenta promover un proceso de adquisición inconsciente de la lengua extranjera.

Posteriormente se encuentra la hipótesis del monitor, según la cual al conocer las reglas gramaticales de una lengua el usuario es capaz de autocorregir sus errores cuando los comete, llevando a cabo un proceso de monitoreo del lenguaje que está produciendo, de allí la

importancia de establecer un espacio dentro de esta propuesta que promueva el estudio de las reglas gramaticales del inglés. Según Krashen (1999) existe un orden en la adquisición de estructuras gramaticales de una lengua extranjera y algunas reglas son internalizadas antes que otras durante el aprendizaje de la misma, a esta hipótesis se le conoce como el orden natural y tenerla en cuenta es esencial para la selección de temáticas apropiadas al momento de diseñar la estrategia pedagógica.

En cuarto lugar se encuentra la hipótesis de la entrada o input según la cual solamente es posible adquirir una lengua si el aprendiz se encuentra expuesto a muestras de la misma. Dichas muestras deben encontrarse un poco por encima de su nivel de competencia lingüística de modo que motiven un aprendizaje de nuevos conocimientos, por lo cual es esencial que dentro de la propuesta pedagógica lúdica el docente presente un input apropiado para el grupo de estudiantes. Finalmente la hipótesis del filtro afectivo destaca que hay ciertas variables afectivas que se relacionan con el éxito en la adquisición de una segunda lengua las cuales se pueden agrupar en tres categorías: la motivación, la autoestima y la ansiedad. El diseño de la presente propuesta pedagógica debe considerar estos tres factores actitudinales con el fin de crear espacios óptimos para incentivar la habilidad del habla en los estudiantes.

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

La presente propuesta de intervención disciplinar se enmarca en un enfoque cualitativo que permite al investigador tener una relación cercana y de interacción con la población objeto de estudio, analizando y entendiendo un problema arraigado en un contexto determinado. Este enfoque facilita estudiar la problemática a profundidad y como lo establece Bautista (2011)

permite obtener una perspectiva interna del problema a través de la obtención de datos verbales, relativos y cambiantes surgidos del grupo de estudio que llevarán a obtener resultados intensivos, válidos y particulares. El enfoque cualitativo permite que el investigador haga parte de la realidad investigada y desde su subjetividad trate de entender la problemática a la vez que es abordada en su contexto natural, entendiendo que la realidad es subjetiva, compleja, heterogénea y construida socialmente.

El tipo de investigación adoptado es la investigación acción ya que la misma no solo pretende observar un problema y describirlo, por el contrario va un paso más allá en la búsqueda de soluciones y la implementación de acciones para cambiar y mejorar el problema observado en el contexto local. La presente propuesta se enmarca dentro de la definición propuesta por Cohen, Manion & Morrison (2007) quienes la entienden como una intervención en pequeña escala al funcionamiento del mundo real y un examen posterior de los efectos de dicha intervención. Así mismo, McNiff & Whitehead (2002) exponen que la investigación acción está compuesta por algunos elementos que tienen un carácter esencial: diagnóstico, acción, reflexión y un enfoque en los temas prácticos que han sido identificados por los participantes y los cuales de cierto modo son problemáticos pero capaces de ser cambiados.

3.2 Línea de investigación institucional

El presente PID se articula con la línea de investigación “Evaluación, aprendizaje y docencia” de la Fundación Universitaria Los Libertadores (2020), la cual se caracteriza por tener tres ejes fundamentales: evaluación, aprendizaje y currículo. Dichos ejes tienen una relación directa con el presente proyecto que propende por la exploración y mejoramiento de los procesos formativos en lengua extranjera en contextos específicos y la difusión de dichos conocimientos y experiencias.

3.3 Población y muestra

El presente proyecto se llevará a cabo en la Institución Educativa Departamental Rural el Vino, el cual es un colegio público ubicado en la zona rural de la Vega, Cundinamarca. La población que se atenderá son los estudiantes de grado séptimo quienes suman un total de 70 estudiantes divididos en dos grupos 701 y 702. Sin embargo, la muestra representativa con la cual se realizará la aplicación de la estrategia de intervención se limita a un grupo de 20 estudiantes seleccionados aleatoriamente de estos grupos.

3.4 Instrumentos de investigación

El presente PID hace uso de tres instrumentos de investigación como medios necesarios para recabar la información necesaria para entender la problemática observada. En primera instancia, como instrumento de diagnóstico se utilizó una encuesta con el fin de entender las percepciones de los estudiantes sobre la habilidad del habla en inglés y sus intereses y motivaciones para hablarlo (Ver anexo A). En segundo lugar y a modo de seguimiento se utilizará la observación participante reportada en diarios de campo (Ver anexo B), en los cuales el docente registrará los datos obtenidos al finalizar cada una de las cuatro sesiones del club de conversación propuestas en la estrategia de intervención, los cuales podrán ser posteriormente analizadas y contrastadas. Finalmente y a modo de evaluación se realizará una entrevista de grupo focal al finalizar la intervención (Ver anexo C) la cual permitirá que el docente obtenga datos al estar inmerso en una discusión en grupo donde los estudiantes tendrán la oportunidad de hablar espontáneamente para conocer la variedad de sus opiniones con respecto al proyecto realizado, permitiendo que ellos mismos proporcionen información relativa a sus actitudes, comportamientos, intereses y expectativas frente a la intervención realizada.

4. Estrategia de intervención

4.1 Título de la estrategia: Club de conversación virtual Speaking Titans

La presente estrategia de intervención tiene como objetivo incentivar la habilidad de habla en inglés de los estudiantes de grado séptimo de la IED Rural el Vino a través de la creación de un club de conversación virtual llamado “Speaking Titans” que propiciará espacios para la realización de actividades lúdico-comunicativas en la plataforma de videollamadas Meet y estará apoyado por un blog en la plataforma Blogspot en el que los estudiantes tendrán acceso a las planeaciones de cada una de las sesiones previstas, materiales, actividades, videos de apoyo y demás elementos necesarios para el fomento de la habilidad comunicativa del habla.

4.2 Esquema de la ruta de intervención

Tabla 1

Esquema ruta de intervención

¿Qué enseñar?	Considerando que el objetivo de la presente estrategia de intervención es fomentar la habilidad de habla en inglés de los estudiantes de grado séptimo de la IED Rural el Vino, se seleccionaron cuatro temáticas centrales a trabajar que surgieron de una encuesta realizada al grupo (VER ANEXO A). Dichas temáticas son las siguientes: 1) Viajes alrededor del mundo: comidas, costumbres y culturas, 2) Mi futuro y el de mi sociedad. 3) Mis gustos musicales y los de mis compañeros, 4) Deportes más representativos de mi país: fútbol y ciclismo.
¿A quién?	Los participantes con quienes se trabajara la presente propuesta de intervención son un grupo de 37 estudiantes de grado séptimo de la IED Rural el Vino, compuesto por 16 niñas y 21 niños cuyas edades varían entre los 12 y los 15 años.
¿Por qué?	Las diversas estrategias que se han utilizado en la IED Rural el Vino para mejorar los niveles de inglés de nuestros estudiantes han mostrado resultados de mejora en habilidades de comprensión tales como la escucha y la lectura, y medianamente en la habilidad de escritura; sin embargo, una de las habilidades que más dificultades y menor avance significativo han demostrado es el habla, ya que nuestros estudiantes aún presentan grandes dificultades para dar uso a su competencia comunicativa en lengua extranjera y demostrarlo a través de expresiones espontaneas con sus compañeros.

¿Para qué?	Durante el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, uno de los elementos esenciales a desarrollar es la habilidad del habla, dado que sin la misma, es imposible que un aprendiz pueda mantener una conversación fluida con un hablante en dicha lengua. Por otra parte, se evidencia la importancia de desarrollar habilidades comunicativas en inglés dado que este idioma es uno de los más hablados en el mundo, siendo considerado una lengua global que puede abrir puertas para que nuestros estudiantes tengan más oportunidades de conectarse en este mundo globalizado como lo son estar en contacto con la tecnología y los conocimientos científicos o tener acceso a intercambios culturales y becas de estudio en el extranjero.
¿Cuándo?	El club de conversación se llevará a cabo durante un mes de trabajo continuo. Dicho mes estará dividido en cuatro sesiones cada una con dos momentos, primero el de preparación que tomará una semana de trabajo autónomo por parte de los estudiantes a través del blog “Speaking Titans” y el de comunicación que se realizará en una única sesión de hora y media posterior a la semana de preparación utilizando la plataforma de video llamadas Meet.
¿Cómo?	La presente propuesta contempla la realización de cuatro sesiones de videollamadas que estarán divididas cada una en dos momentos: Preparación , el cual es un espacio de trabajo autónomo y asincrónico con duración de una semana, en el cual los estudiantes tendrán acceso a diversos materiales, explicaciones, videos y actividades lúdicas a través del blog “Speaking Titans”, las cuales son de carácter preparativo para poder llevar a cabo una comunicación exitosa sobre las temáticas que se van a trabajar en la video llamada final de cada sesión. Comunicación , se caracteriza por ser un espacio sincrónico de comunicación virtual entre docente y estudiantes que se realizará una vez finalizado el proceso de preparación a través de una video llamada por la plataforma Meet, la cual tiene una duración de hora y media por sesión. Durante dicho espacio se pondrán en marcha las sesiones comunicativas del club de conversación “Speaking Titans” en las que los estudiantes podrán expresarse libremente sobre los temas a trabajar a la vez que participan en diversas actividades lúdicas de carácter virtual.
¿Con qué recursos?	Recursos físicos: Computador, tablet o celular con acceso a internet por parte tanto del docente investigador como del grupo de estudiantes. Recursos Virtuales: Blog “Speaking Titans”, Videos de apoyo, links a juegos educativos, workshops diseñados por el docente, listas de vocabulario y frases comunes, plataforma de video llamadas Meet, Actividades diseñadas en las plataformas educativas Educaplay y Kahoot.
¿Cuándo y cómo evaluar?	La evaluación en la presente estrategia de intervención es un proceso permanente que se llevará a cabo durante cada una de las sesiones del club de conversación y también al finalizar la intervención completa. Los instrumentos que se utilizarán para la recolección de dicha información serán la observación participante reportada en diarios de campo y la entrevista e grupo focal.

Fuente: Elaboración propia.

4.3 Plan de acción

Tabla 2

Plan de acción.

Título de la propuesta	Club de conversación virtual “Speaking Titans”			
Autor	Carlos Orlando Díaz Ojeda			
Objetivo	Brindar a los estudiantes de grado séptimo de la IED Rural el Vino un espacio virtual para poner en práctica su habilidad del habla en inglés a través de actividades lúdico-comunicativas.			
Grado:	Estudiantes de grado séptimo de la IED Rural el Vino, ubicada en zona rural del municipio de la Vega, Cundinamarca.			
Actividad	Contenidos	Desarrollo	Recursos	Evaluación
Sesión 1: Viajes alrededor del mundo: comidas, costumbres y culturas.	Competencias comunicativas: - El estudiante inicia, mantiene y cierra una conversación simple sobre temas que le son familiares. - El estudiante estructura y responde preguntas simples sobre temas que le son familiares. Gramática: Simple present. Vocabulario: Countries, nationalities, food, traditions.	Preparación: Revisión previa del blog “Speaking Titans” Sesión 1 con los contenidos de apoyo.	Blog “Speaking Titans”: Videos de apoyo. Links a juegos educativos. Workshops diseñadas por el docente. Listas de vocabulario y frases comunes. Plataforma de video llamadas Meet.: Actividad organización de letras contrarreloj (Educaplay)	Grabación de participación en club de conversación y posterior análisis de los criterios: gramática, vocabulario, manejo del discurso y comunicación interactiva.
		Comunicación: Videollamada a través de la plataforma meet que cumple con el siguiente orden: - Introducción. - Input. - Actividad lúdico-comunicativa de organización de letras en la plataforma Educaplay. Los estudiantes competirán en actividad contrarreloj en la cual deben adivinar el mayor número de palabras relacionadas con la temática de viajes alrededor del mundo utilizando las letras que se presentan en desorden. - Cierre: Retroalimentación.		
Sesión 2: Mi futuro y el de mi sociedad.	Competencias comunicativas: - El estudiante realiza predicciones sobre hechos futuros. - El estudiante expresa con oraciones simples hechos y pensamientos sobre el contexto que lo rodea. Gramática: Futuro simple con “will” Vocabulario:	Preparación: Revisión previa del blog “Speaking Titans” sesión 2 con los contenidos de apoyo.	Blog “Speaking Titans”: Videos de apoyo. Links a juegos educativos. Workshops diseñadas por el docente. Listas de vocabulario y frases comunes. Cuestionario sobre el futuro (Kahoot)	Grabación de participación en club de conversación y posterior análisis de los criterios: gramática, vocabulario, manejo del discurso y comunicación interactiva..
		Comunicación: Videollamada a través de la plataforma meet que cumple con el siguiente orden: - Introducción. - Input. - Actividad lúdico-comunicativa: a través de la plataforma Kahoot se plantearan cuestionarios con diversas preguntas relacionadas con la percepción que los estudiantes tienen sobre su futuro abriendo así temas de conversación con		

5. Conclusiones

La presente propuesta de intervención disciplinar permitió corroborar la necesidad de promover la creación de estrategias en las cuales los estudiantes de la IED Rural el Vino tengan la oportunidad de poner en práctica los conocimientos adquiridos en el aula en contextos comunicativos reales, esto como consecuencia de que el medio en el cual se ven inmersos les brinda pocas oportunidades de acceso a espacios comunicativos en la lengua extranjera inglés tanto dentro como fuera de la institución, situación que acentúa la problemática del bajo desempeño en aspectos como la fluidez y automatización del proceso del habla.

El diseño de estrategias que permitan el uso del habla en inglés debe tener en cuenta diversos aspectos para que el proceso sea exitoso y alcance el objetivo de llevar al estudiante a poner en práctica su habilidad comunicativa: en primera instancia brindar un conocimiento contextual que brinde a los estudiantes temáticas sobre las cuales hablar, posteriormente un conocimiento lingüístico que contiene elementos como la gramática, el vocabulario y la pronunciación, de modo que logren producir su discurso correctamente y por último considerar variables afectivas como la motivación, la autoestima y la ansiedad que permitan crear ambientes amenos en los que se sientan cómodos y confiados para expresarse.

El uso del juego es relevante dentro de una estrategia pedagógico lúdica para incentivar la habilidad del habla en inglés ya que el mismo promueve la adquisición de la lengua, es decir que el estudiante este inmerso en un proceso automático de aprendizaje que transcurre en su subconsciente. Cuando el estudiante juega, no está pensando en que quiere aprender a hablar inglés, por el contrario piensa en estar inmerso dentro de la dinámica del juego y alcanzar la meta

del mismo. Sin embargo, es el docente, quien está encargado de diseñar juegos que en su aplicación impliquen el aprendizaje y desarrollo de la habilidad del habla.

El uso de las videollamadas a través de plataformas tecnológicas como Meet facilitan que los estudiantes se sientan más cómodos para expresarse en inglés, en primera instancia porque disminuye su nivel de estrés al sentirse observado por sus pares, quienes no están directamente frente a ellos sino que su comunicación está mediada por una herramienta tecnológica y en segundo lugar porque la tecnología los motiva y atrae, haciendo que se sienten cómodos en su proceso de aprendizaje llevando las actividades del colegio a un espacio de comunicación que para ellos es natural, logrando así que tengan menos temor de usar su habilidad comunicativa y eventualmente mejorando sus niveles de desempeño del habla en inglés.

Referencias

- Bautista, P. (2011). *Proceso de la investigación cualitativa: Epistemología, metodología y aplicaciones*. Bogotá: Manual Moderno.
- Brewster, J., & Ellis, G.(2002). *The primary English teacher's guide*. Harlow: Penguin English.
- Bruner. J. (1986) *El habla del niño. Aprendiendo a usar el lenguaje*. Barcelona. Paidos Iberica.
- Congreso de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994. Ley General De Educación*. Santafé de Bogotá, D.C.: Ecoe Ediciones.
- Fundación Universitaria Los Libertadores. (2020). Líneas de investigación. Obtenido de <https://www.ulibertadores.edu.co>: <https://www.ulibertadores.edu.co/investigacion/lineas-investigacion/>.
- García , A.; Llul, J. (2009) *El juego infantil y su metodología*. Madrid: EDITEX.
- Gutierrez, O, & Patiño, M. (2016) *La lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de las expresiones orales del aprendizaje del inglés*. Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá D.C., Colombia.
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching*. Harlow: Pearson Longman.
- Huizinga, J. (2016). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

Krashen, S. (1999). *Principles And Practice In Second Language Acquisition*. New York: Phoenix ELT.

McNiff, J., & Whitehead, J (2002) *Action Research: Principles and Practice* (Second Edition). London: Routledge Falmer.

Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés*. Bogotá: Imprenta Nacional.

Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Derechos básicos de aprendizaje: Inglés. Grados 6 a 11*. Bogotá: Teamtoon Studio.

Thornbury. S. (2007) *How to Teach Speaking*. England: Pearson Education Limited.

Urrutia, W, & Vega, E,. (2010) Encouraging Teenagers to Improve Speaking Skills through Games in a Colombian Public School. Profile: *Issues in Teachers' Professional Development* (12), p. 11.

Villa, J. (2017) *Las competencias de habla en inglés una estrategia lúdica para su desarrollo*. Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá D.C., Colombia.

Anexos

Anexo A

ENCUESTA HABILIDAD DE HABLA EN INGLÉS IED RURAL EL VINO – 2020

Tu proceso de aprendizaje del inglés es muy importante para nosotros. Por favor toma unos minutos de tu tiempo para responder las siguientes preguntas con respecto a tu habilidad de habla en inglés.

NOMBRE: _____ CURSO: _____

Marca en con una X el nivel de acuerdo que tienes con cada una de las siguientes afirmaciones. Totalmente de acuerdo (TA). De acuerdo (DA). Neutral (N). En desacuerdo (ED). Totalmente en desacuerdo (TD).

AFIRMACIÓN	TA	DA	N	ED	TD
Tengo oportunidades para hablar en inglés cuando estoy en clase.					
Tengo oportunidades para hablar en inglés cuando estoy fuera del colegio.					
Me siento confiado hablando en inglés cuando estoy en clase.					
Me preocupa cometer errores cuando estoy hablando en inglés en clase.					
Me siento relajado cuando hablo en inglés en clase.					
Me siento motivado a hablar en inglés en clase.					
Me preocupa la opinión de mis compañeros cuando hablo inglés frente a ellos.					
Me gustaría practicar mi inglés a través de un medio virtual como las videollamadas.					

Si tuvieras la oportunidad de hablar en inglés con tus compañeros ¿Cuáles son los temas de los que te gustaría hablar porque te parecen muy interesantes?

Anexo B

EJEMPLO DE FORMATO DIARIOS DE CAMPO

DIARIO DE CAMPO 1	
MEDIO: FECHA	HORA DE INICIO HORA DE FINALIZACIÓN
DESCRIPCION DEL GRUPO OBSERVADO: ACTIVIDAD:	
OBSERVACIÓN:	
ANALYSIS AND COMMENTS:	

Anexo C

Evaluación final del proyecto

Entrevista de grupo focal:

Esta entrevista de grupo focal es esencial para evaluar el club de conversación “Speaking Titans” por lo cual todos están invitados a que se sientan en total libertad para expresar y compartir sus ideas logrando así obtener información sobre el alcance e impacto del club de conversación. Los datos recolectados en esta entrevista solo se utilizarán con el fin de mejorar el proyecto, analizar los aspectos positivos y negativos del mismo y sentar las bases para futuras intervenciones.

1. ¿Las estrategias y actividades utilizadas fueron consistentes y adecuadas para mejorar la habilidad de habla en inglés?
2. ¿En qué medida consideras que tu habilidad de habla en inglés ha mejorado tras la finalización de las sesiones del club de conversación?
3. ¿Cuáles fueron los factores internos y externos al proyecto que han influido o no en la mejora de tu habilidad del habla en inglés? ¿Se han logrado otros efectos no previstos?
4. ¿Consideras que el uso de herramientas tecnológicas como Meet y Blogspot contribuyeron al mejoramiento de tu habilidad de habla en inglés?
5. ¿Cuáles son las fortalezas y debilidades que observaste en este proyecto?
6. ¿Qué aspectos del proyecto tienen relevancia para la futura puesta en marcha de otros proyectos similares?